



Facultad de Psicología

Trabajo de
fin de grado

Modalidad 2

**“Proyecto de investigación empírica
y/o desarrollo de un estudio piloto”**

*Level Up: Adolescentes,
videojuegos y retos para
la prevención en la era
digital.*

Autor del TFG

Daniel López Conde

Grado en Psicología

Año 2019

Índice

Índice.....	1
Resumen.....	2
Abstract.....	3
Introducción.....	4
Método.....	11
1. Participantes.....	11
2. Procedimiento.....	11
3. Instrumentos.....	12
4. Análisis de datos.....	14
Resultados.....	15
1. Hábitos de uso de videojuegos.....	15
2. Perfil sociodemográfico.....	17
3. Uso Problemático de Videojuegos.....	19
4. Relación entre Uso Problemático de Videojuegos y Uso Problemático de Internet...22	
5. El papel de los padres en relación con el Uso Problemático de Videojuegos.....23	
Discusión y conclusiones.....	25
Referencias bibliográficas.....	29
Índice de Figuras.....	35
Índice de Tablas.....	36
Anexos.....	37

Resumen

Los videojuegos son ya la primera opción de ocio audiovisual entre las/os adolescentes españoles. El creciente uso de las TICs en estas edades preocupa a la sociedad por ser un colectivo especialmente vulnerable a desarrollar patrones de uso excesivo y conductas de riesgo *online*. Investigaciones previas señalan la existencia de un posible Uso Problemático de Videojuegos o incluso una adicción comportamental relacionada, que ha llevado a la inclusión del Trastorno por Uso de Videojuegos en la CIE-11. Este estudio descriptivo constituye una primera aproximación empírica al uso de videojuegos en adolescentes gallegos, a partir de una muestra de 1.256 estudiantes de entre 10 y 18 años ($M= 13,37$; $DT= 2,09$). Se exploraron tanto los hábitos de uso como la presencia del Uso Problemático de Videojuegos, evaluado mediante la escala GASA, y su relación con variables como el ajuste al sistema de clasificación PEGI y el Uso Problemático de Internet. Los resultados muestran que más de la mitad de los adolescentes juegan semanalmente a videojuegos, con grandes diferencias en función del sexo. La prevalencia del Uso Problemático de Videojuegos es del 11,4%, descendiendo cuando existe supervisión parental y estando relacionada positivamente con la frecuencia e intensidad de uso, con el empleo de contenidos inadecuados y con el Uso Problemático de Internet. Aun siendo una línea de investigación en desarrollo este trabajo aporta información útil a nivel aplicado, señalando la importancia de un enfoque integral y con perspectiva de género en las actuaciones preventivas y de investigación futuras.

Palabras clave:

Adolescentes, uso problemático de videojuegos, adicciones comportamentales, prevención, PEGI.

Número de palabras del trabajo:

7988

Abstract

Video games are already the first option of audiovisual entertainment among Spanish adolescents. The increasing use of ICTs in these ages worries society being them a group especially vulnerable to developing patterns of excessive use and online risk behaviors. Previous researches indicate the possibility of a Problematic Video Game Use or even a related behavioral addiction, which led to the inclusion of Gaming Disorder in the ICD-11. This descriptive study constitutes a first empirical approach to the use of video games in Galician adolescents, from a sample of 1,256 students between 10 and 18 years old ($M= 13.37$; $SD= 2.09$). The habits of use were explored, as well as the presence of Problematic Video Game Use evaluated through the GASA scale and its relation with variables such as the adjustment to the PEGI classification system and Problematic Internet Use. Results show that more than half of adolescents play video games weekly, with great differences according to sex. The prevalence of Problematic Video Game Use is 11.4%, decreasing when there is parental supervision and being positively related to the frequency and intensity of use, with the use of inappropriate content and with Problematic Internet Use. Even though it is a line of research in development this study provides useful data at an applied level, pointing out the importance of a comprehensive approach with a gender perspective in future preventive and research actions.

Keywords:

Adolescents, Problematic Video Game Use, Behavioral Addictions, Prevention, PEGI.

Introducción

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han modificado sustancialmente el ámbito del juego y del entretenimiento. Tanto es así que los videojuegos son ya la primera opción de ocio audiovisual en España, facturando el doble que la industria nacional del cine y la música grabada juntos (1.530 millones de euros) (Asociación Española de Videojuegos [AEVI], 2019). El 47% de la población juega al menos ocasionalmente a videojuegos, siendo la media 6,2 horas de juego a la semana (AEVI, 2019). Estas cifras aumentan en la población infantil y adolescente: el 80% de los jóvenes entre 6 y 10 años y el 78% de entre 11 y 14 años juegan a videojuegos habitualmente.

Pero el aumento no es exclusivo de esta tecnología. En nuestro país los datos señalan que el 69,8% de los menores entre 10 y 15 años disponen de teléfono móvil y el 91,3% emplean el ordenador, porcentaje que aumenta al 92,8% en el uso habitual de Internet (Instituto Nacional de Estadística [INE], 2018). El uso cada vez mayor de las TICs entre los adolescentes preocupa a la sociedad, principalmente por ser un colectivo muy sensible y vulnerable a desarrollar patrones de uso problemático y conductas de riesgo, como indica el hecho de que la prevalencia de uso problemático de Internet en adolescentes españoles se sitúe en un preocupante 18,2% (Rial, Golpe, Isorna, Braña y Gómez, 2018) e incluso 21% (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones [OEDA], 2019). Algunas de las conductas de riesgo *online* más estudiadas son el ciberacoso, el sexting, el acceso a webs de contenido inapropiado, el juego de azar o apuestas *online*, y el uso problemático de videojuegos, como mencionan autores nacionales e internacionales (Gómez, Harris, Barreiro, Isorna y Rial, 2017; Gunuc, 2015).

El uso de videojuegos puede considerarse importante en tanto que el propio juego constituye, sin duda, una parte vital del desarrollo integral humano (Garaigordobil, 1995). La literatura científica desde hace décadas ha resaltado el papel del juego en la infancia y adolescencia, tanto en la construcción de conocimientos y en el desarrollo moral y emocional como en el establecimiento de relaciones interpersonales, adquisición de habilidades y normas

sociales y de los roles de género (Garaigordobil, 1995). Se ha argumentado incluso que el juego traspasa el ámbito personal y social hasta constituir un fenómeno cultural básico (Huizinga, 1938). Por tanto, no es baladí enfocarse en su manifestación más digital y extendida.

Pero para poder estudiar el uso de videojuegos, primero tenemos que entender qué son. Los videojuegos pueden definirse como “programas compuestos de unas reglas y sistemas interactivos que se organizan y muestran mediante una plataforma audiovisual” (Carbonell, Torres-Rodríguez y Fuster, 2016, p. 85). Nótese que en esta definición no se explicita la función de entretenimiento, a priori esencial en un videojuego. Esto es debido a que en las últimas décadas se han desarrollado videojuegos con otras funciones, como el aprendizaje y el cambio conductual (Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey y Boyle, 2012; Prensky, 2003).

Desde simples líneas y puntos moviéndose en un plano a mediados del siglo pasado como el juego *Pong* a entornos tridimensionales, fotorrealistas y masivamente poblados (Carbonell et al., 2016). Los videojuegos han evolucionado y se han diversificado a una velocidad vertiginosa, y aún hoy en día no han terminado. Por esto es extremadamente difícil establecer un sistema único para categorizarlos. Pese a no existir una taxonomía estandarizada, varios autores aceptan la tipología propuesta en 1997 por Herz (Kirriemur y McFarlane, 2004), similar a la empleada por la industria de los videojuegos. Distinguen así ocho categorías principales: acción, aventura, peleas, puzzles, rol, simulación, deportivos y estrategia (citado en Kirriemur y McFarlane, 2004). En España, los más populares son los de acción como *Super Mario Bros*, seguidos de los juegos deportivos como *FIFA*, de disparos en primera persona como *Call of Duty* y de rol como *Assassin's Creed* (AEVI, 2019).

Existe además desde principios de siglo un sistema de autorregulación diseñado por la industria: el *Pan European Game Information* [PEGI], creado en 2003 bajo el impulso de la Federación Europea de Software Interactivo [ISFE] para dotar a sus productos de información orientativa sobre la edad adecuada para su consumo (PEGI, 2015). Está compuesta por dos tipos de iconos descriptores, uno relativo a la edad recomendada (a partir de 3, 7, 12, 16 o 18 años) y otro al contenido susceptible de análisis (violencia, lenguaje soez, discriminación, sexo, drogas, miedo, juego de azar o juego *online*). De esta forma, los padres pueden conocer qué juegos son adecuados para sus hijos, y cuáles podrían ser perjudiciales.

Otro factor a tener en cuenta es que las mujeres juegan cada vez más a videojuegos, pasando de ser un fragmento menor de la población a suponer un 41% de la misma en 2018 (AEVI, 2019). Sin embargo, siguen existiendo claras diferencias de uso en función del género, además de una representación asimétrica y discriminatoria de la mujer en muchos videojuegos (Breuer, Kowert, Festl y Quandt, 2015). Por esta razón, es importante tener en cuenta la perspectiva de género en los estudios y programas de prevención llevados a cabo en esta área.

Con toda su variabilidad, los videojuegos han sido objeto de multitud de controversias y escrutinios en diversos temas, siendo uno de los más relevantes las consecuencias psicológicas de su uso. Así, existen estudios sobre los efectos positivos de los videojuegos como el aumento de la percepción visual, de la rapidez de reacción, la creatividad o la atención (Kim et al., 2015; Nuyens, Kuss, López-Fernández y Griffiths, 2019; Yeh, 2015). Por otro lado, hay una larga tradición de estudios sobre si los videojuegos violentos favorecen la agresión (Anderson et al., 2010) o el sexismo (Beck, Boys, Rose y Beck, 2012; Breuer et al., 2015).

Más allá de estas controversias, la investigación ha mostrado consistentemente que una minoría de personas pueden desarrollar un patrón de juego que resulte en un uso de videojuegos problemático (Lemmens, Valkenburg y Peter, 2011; Tejeiro y Bersabé, 2002) e incluso adictivo, aunque existe debate en cuanto a la terminología a emplear: adicción, uso compulsivo, dependencia, uso problemático, etc. (Griffiths, 2008; Lemmens et al., 2011). Sin dejar de lado esa falta de consenso, es innegable que el término "Adicción" sigue siendo el más frecuentemente empleado en la literatura internacional (Brand et al., 2016), además de ser el término escogido por los autores originales de las escalas utilizadas en el presente estudio junto con "Uso Problemático de Videojuegos" (Lemmens, Valkenburg y Peter, 2009), razón por la cual se emplearán a lo largo de este trabajo.

Esto es un ejemplo de cómo la comunidad científica ha pasado de estudiar exclusivamente las adicciones con sustancia como el tabaco o el alcohol, a abrir el abanico e investigar las adicciones sin sustancia o comportamentales, dentro de las cuales se situarían las denominadas "adicciones tecnológicas" (Becoña, 2006; Carbonell, Guardiola, Beranuy y Bellés, 2009; Echeburúa, 2016; Griffiths, 1995). Para el análisis de estas adicciones conductuales se ha empleado un marco biopsicosocial (Griffiths, 2005) que propone seis componentes de las adicciones: saliencia, modificación del estado de ánimo, tolerancia,

abstinencia, conflictos y recaídas. Pese a que se han estudiado otras adicciones comportamentales como al estudio, al ejercicio o al trabajo (Carbonell et al., 2016), a día de hoy las principales clasificaciones diagnósticas internacionales solo reconocen dos de ellas: la Adicción al Juego de Azar y una posible Adicción a Videojuegos (APA, 2013; OMS, 2019).

Esencialmente, podemos definir la Adicción o Uso Problemático de Videojuegos como el uso excesivo, compulsivo y persistente que provoca interferencia y deterioro en diferentes áreas como la emocional y/o la social, y que a pesar de ello el jugador no es capaz de regular su conducta, generando una dependencia psicológica (Carbonell, 2014). Existe evidencia que relaciona este uso problemático con bajo rendimiento escolar (Lloret, Cabrera y Sanz, 2013) y con síntomas de ansiedad, depresión y baja autoestima (Gonzálvez, Espada y Tejeiro, 2017). Sin embargo, aún no se ha podido comprobar de manera fiable si estas relaciones tienen carácter causal, es decir, si presentar un Uso Problemático de Videojuegos causa esos problemas o si éstos ya estaban presentes antes y llevaron al uso problemático (Bean, Nielsen, van Rooij y Ferguson, 2017).

Aspectos como la fácil accesibilidad, la jugabilidad, la sociabilidad, la disociación, los programas de reforzamiento parcial y la facilidad de aprendizaje se apuntan como posibles factores que pueden llevar a un uso patológico de los videojuegos, en especial de los videojuegos de rol multijugador masivos *online* o MMORPG (Carbonell et al., 2016). Estos últimos ofrecen otras características como impunidad, invulnerabilidad y gratificación (Carbonell, 2014) que hacen más probable la aparición de un Uso Problemático de Videojuegos, como se comprueba al ver que hay numerosos casos tanto en países asiáticos como europeos (Carbonell, 2014).

La intensidad, entendida como el número de horas invertidas en jugar, es otra variable que suele acompañar a la frecuencia de juego en los estudios sobre el uso patológico de videojuegos (Chóliz y Marco, 2011; Lemmens et al., 2011; Lloret et al., 2013). Sin embargo, no deben tomarse únicamente frecuencia e intensidad como indicadores del Uso Problemático de Videojuegos. Griffiths (2010) sostiene que la Adicción a Videojuegos debería ser examinada basándose en el contexto y consecuencias de la conducta, así como en las características estructurales de los videojuegos (Griffiths y Nuyens, 2017). En estos y otros estudios se concluye que factores como la adecuación a las edades recomendadas de uso, el grado de

supervisión parental o el empleo de videojuegos de contenido inapropiado pueden influir en una mayor o menor tasa de uso problemático (Connolly et al., 2012; Gómez et al., 2017, Lloret et al., 2013).

Las investigaciones sobre MMORPGs han llevado a que el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales [DSM-5] (APA, 2013) incluya el Trastorno de Juego por Internet (*Internet Gaming Disorder*) en su sección III como condición que necesita más investigación. La característica esencial de este trastorno sería la participación persistente durante muchas horas en los videojuegos, normalmente con otros jugadores, que provoque un deterioro o malestar clínicamente significativo cumpliendo al menos 5 de los 9 síntomas que propone la APA (2013), varios de los cuales están comúnmente presentes en otras adicciones con sustancia, como la saliencia, la tolerancia o la abstinencia. (Griffiths, 2005; Kuss y Griffiths, 2012). Esta categorización no ha estado exenta de críticas (Petry y O'Brien, 2013), referidas al peligro de disminuir la credibilidad de los trastornos si se incluyen conductas que no causen angustia y deterioro significativo.

Por su parte, la Organización Mundial de la Salud incorporará el Trastorno por Uso de Videojuegos o *Gaming Disorder* en la nueva edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades [CIE-11] que entrará en vigor en 2022 (OMS, 2019). En contraste con la propuesta de la APA, este trastorno puede ser provocado por conductas de juego *offline* u *online*, y requiere que se manifieste: un control deteriorado sobre el juego, que incluye el inicio, frecuencia, intensidad, terminación y contexto de este; un aumento de la prioridad dada al uso de videojuegos hasta superar otros intereses; y la continuación o escalada del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas durante al menos 12 meses, aunque este tiempo podría acortarse de cumplir todos los síntomas y/o ser muy graves.

En cuanto a la evaluación de la Adicción o Uso Problemático de Videojuegos, en España actualmente contamos con instrumentos validados en nuestro idioma y contexto, útiles para el cribado inicial de cara a un posible diagnóstico (Chamarro et al., 2014; Chóliz y Marco, 2011; Lloret, Morell, Marzo y Tirado, 2018; Labrador, Villadangos, Crespo y Becoña, 2013; Tejeiro y Bersabé, 2002). La variedad de posturas sobre la conceptualización e incluso existencia de la Adicción a Videojuegos, unida a la variabilidad metodológica en su evaluación, hace difícil estimar su prevalencia real y comparar resultados para alcanzar conclusiones.

Haciendo una revisión de estudios internacionales, se apunta que entre el 2% y el 10% de los adolescentes que juegan podrían desarrollar un Uso Problemático de Videojuegos (citado en Lloret et al., 2013).

A pesar del bajo consenso conceptual y metodológico, como se ha expuesto sí existe acuerdo en cuanto a las consecuencias negativas del Uso Problemático de Videojuegos. Además, existen otros riesgos relacionados. La evidencia empírica ha encontrado una alta comorbilidad con otras conductas de riesgo de los adolescentes como el uso problemático de Internet (García-Oliva, Piqueras y Marzo, 2017; Gunuc, 2015; Rial, Golpe, Gómez y Barreiro, 2015), y con un mayor riesgo de los videojugadores de participar en juegos de azar y posteriormente volverse adictos a los mismos (Griffiths y Parke, 2010). Esto último ocurre sobre todo en el caso de videojuegos con características y sistemas similares o equivalentes a los de los juegos de azar y de apuestas (juegos sociales como *Candy Crush* o *Clash of Clans*; aquellos que consten de cajas de recompensas a base de microtransacciones, véase *Overwatch*, o las últimas entregas de la saga *FIFA*; y en resumen aquellos con modelos de negocio *free-to-play*, *pay-to-win*) (Carbonell et al., 2016; King, Delfabbro, Kaptsis y Zwaans, 2014).

Pese al amplio marco teórico y empírico en el ámbito de las TIC, hasta la fecha hay pocos estudios en el panorama nacional respecto al Uso Problemático de Videojuegos en adolescentes y su relación con otro tipo de Adicciones Tecnológicas. Debido a que no es un tema baladí, es necesario destinar recursos y esfuerzos a crear un cuerpo de conocimiento e investigación riguroso y relevante sobre el uso y abuso de videojuegos en este sector de la población, así como sobre su relación con otros factores de riesgo.

Por este motivo, el objetivo principal de este estudio es conocer el uso que los adolescentes gallegos pueden estar haciendo de los videojuegos, tanto en términos de frecuencia e intensidad como en lo referido al tipo de juegos más populares. Adicionalmente, la utilización de herramientas de *screening* específicas permitirá una primera estimación del porcentaje de uso problemático que puede existir entre los jóvenes. Esto otorgará información relevante y útil para desarrollar futuras investigaciones y programas de prevención e intervención en la sociedad.

Este objetivo general se subdivide en varios objetivos específicos, que permitirán reflejar mejor esta realidad compleja. Dichos objetivos son:

- Explorar los hábitos de uso de videojuegos en las/os adolescentes de la muestra, tanto en términos de frecuencia como de intensidad y en cuanto a los juegos más populares.
- Identificar de manera empírica el perfil sociodemográfico de los jugadores, teniendo en cuenta el sexo y la edad de estos en función de su conducta de juego.
- Estimar los posibles niveles de Uso Problemático de Videojuegos en la muestra.
- Estudiar la relación del Uso Problemático de Videojuegos con posibles variables moduladoras como el patrón de uso, el empleo de juegos de contenido apropiado o la presencia de un Uso Problemático de Internet.
- Por último, el estudio permitirá analizar el papel de los padres y del uso adecuado de TICs en la tasa de uso problemático.

Estos objetivos se operativizan, teniendo en cuenta los resultados de las investigaciones previas, en las siguientes hipótesis:

- H₁: Existen diferencias por Sexo en la conducta de uso de videojuegos, siendo los hombres los que juegan con más Frecuencia e Intensidad.
- H₂: Diferentes patrones de uso de videojuegos se relacionan con diferentes tasas de Uso Problemático de los mismos.
- H₃: El empleo de videojuegos de contenido adecuado según la edad se relaciona con un menor porcentaje de Uso Problemático de Videojuegos.
- H₄: El Uso Problemático de Videojuegos se relaciona positivamente con el Uso Problemático de Internet.
- H₅: La supervisión parental de uso de TICs se relaciona negativamente con el Uso Problemático de Videojuegos.

Método

1. Participantes

Para la realización del presente estudio se recurrió a una metodología cuantitativa selectiva: se diseñó y aplicó una encuesta entre la población de estudiantes de 5º y 6º de Educación Primaria, de Educación Secundaria Obligatoria, de Bachillerato y de Formación Profesional de los centros de enseñanza pública de un ayuntamiento de la provincia de Coruña, en la comunidad autónoma de Galicia, en la zona Noroeste de España.

La selección de la muestra se realizó mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencionado con el objetivo de obtener una muestra lo más amplia y heterogénea posible, contactando con 6 centros educativos de la zona, de los cuales accedieron a participar 5 (tasa de participación 83,3%). Así, la muestra inicial recogida fue compuesta por 1.279 adolescentes. Tras un análisis y depuración sistemática de los *missings* o valores perdidos, valores fuera de rango e incoherencias, fueron eliminados 23 sujetos y la muestra final alcanzó los 1.256 jóvenes (siendo mujeres un 49,4%), de edades comprendidas entre los 10 y los 18 años ($M_{edad} = 13,37$; $DE = 2,09$). Más concretamente, un 23,1% de la muestra tenía entre 10 y 11 años, un 29,4% entre 12 y 13 años, un 30,5% entre 14 y 15 años y un 17% entre 16 y 18 años.

2. Procedimiento

La recogida de los datos tuvo lugar en el mes de abril de 2019 en las aulas de los centros colaboradores, en grupos reducidos de no más de 20 alumnas/os. En dichas aulas, cada participante debía cubrir de forma individual un cuestionario. Los datos fueron recogidos por un equipo de psicólogas/os y estudiantes de psicología de la USC. Tanto las/os menores como sus padres/madres/tutores fueron informados de la finalidad del estudio, enfatizando el carácter confidencial y anónimo de las respuestas. La dirección de los centros, así como las respectivas asociaciones de madres y padres de alumnas/os dieron su consentimiento y colaboración. La

participación fue completamente voluntaria y el tiempo de cumplimentación del cuestionario no superó los 45 minutos.

Este trabajo contó con la aprobación del Comité de Bioética de la Universidad de Santiago de Compostela [USC].

3. Instrumentos

Los datos empleados fueron recogidos mediante un cuestionario *ad hoc* en papel. Cabe destacar que el presente estudio está contextualizado dentro de un proyecto más amplio sobre los hábitos de consumo de sustancias y uso de TICs en jóvenes gallegos, coordinado por un grupo de investigación de la USC. El cuestionario lo conformaron cuatro bloques:

El primer bloque, formado por cuatro preguntas *ad hoc*, recogía información sobre la conducta de uso de videojuegos. En línea con investigaciones previas (Lloret et al., 2013), quedó definida por tres dimensiones: Frecuencia, Intensidad y Ajuste al sistema PEGI. La Frecuencia (“Nunca”, “Casi Nunca”, “Alguna vez al mes”, “Alguna vez a la semana”, “Todos/Casi todos los días”) incluyó preguntas para juego *offline* y *online*. La Intensidad, recogida como variable continua, hace referencia al número de horas de juego a la semana. Para facilitar su interpretación y comparación con otros estudios las puntuaciones se agruparon en “5 horas o menos”, “6 a 14 horas” y “15 horas o más”. En cuanto al Ajuste al Sistema PEGI, se obtuvo a partir de una pregunta en formato de elección múltiple, formada por 10 ítems en base a los videojuegos más populares entre la población adolescente según AEVI (2019). Algunos de ellos fueron agrupados debido a su similitud, como es el caso del *Grand Theft Auto* y el *Red Dead Redemption* o de los juegos de *smartphone* de la desarrolladora *Supercell* (*Clash of Clans*, *Clash Royale* y *Brawl Stars*). Se incluyó al menos un videojuego de cada franja de edad mínima incluida en las etiquetas de PEGI: a partir de 3 años (*FIFA*, *Candy Crush*), a partir de 7 (*Pokémon*, *Minecraft*, *Clash of Clans/Clash Royale/Clash of Clans*), a partir de 12 (*Fortnite*, *League of Legends*), a partir de 16 (*Player’s Unknown Battlegrounds [PUBG]*, *Apex Legends*) y a partir de 18 (*Grand Theft Auto/Red Dead Redemption*, *Call Of Duty*). Esto permitió conocer si los adolescentes emplean videojuegos no recomendados para su edad.

El segundo bloque lo integró la versión de 7 ítems de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (*Game Addiction Scale for Adolescents* [GASA]), que cuenta con unas buenas propiedades psicométricas en términos de fiabilidad de las puntuaciones tanto en su validación española ($\alpha = 0,81$) (Lloret et al., 2018) como en el presente estudio ($\alpha = 0,84$). Se basa en investigaciones previas sobre videojuegos y en el modelo biopsicosocial de adicción (Griffiths, 2005; Lemmens et al., 2009). Incluye un ítem por cada uno de los siete criterios sugeridos como componentes centrales de la Adicción a Videojuegos: saliencia, cuando el videojuego adquiere una gran importancia en la vida de la persona y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta; tolerancia, referida al incremento de la frecuencia y tiempo de juego; emoción, cuando el juego genera un estado de ánimo eufórico o relajante; abstinencia, las emociones desagradables o efectos físicos al reducir súbitamente el juego; recaídas, la tendencia a volver a jugar tras un periodo de abandono o reducción; la conflictividad, cuando el exceso de juego deteriora relaciones interpersonales e incluye negligencia y mentiras; y problemas, cuando se perjudica la actividad social, académica o laboral o se producen trastornos psicológicos relacionados con la pérdida de control sobre la conducta (Lemmens et al., 2009; Lloret et al., 2018). Los ítems presentan una estructura de acuerdo tipo Likert con 5 opciones de respuesta indicando su frecuencia en los últimos 6 meses (“Nunca” [0], “Casi nunca”, “A veces”, “A menudo”, “Muy a menudo” [4]), cumpliéndose cuando la persona indica “A veces”. La escala proporciona dos puntos de corte: uno para identificar un “Uso Problemático de Videojuegos”, cuando se cumplen 4 de los 7 ítems, y otro de enfoque monotético (necesario cumplir los 7 ítems) para indicar posibles síntomas de “Adicción a Videojuegos”. Como apuntan los autores originales (Lemmens et al., 2009) ello no implica un diagnóstico clínico propiamente dicho, sino una mera etiqueta que apunta a problemas más serios y a la necesidad de una evaluación clínica para valorar la presencia de un posible trastorno.

En un tercer bloque se incluyeron las preguntas referidas a la supervisión parental del uso de las TICs (Anexo 2). Tomando como base estudios recientes (Rial et al., 2018), se emplearon dos tipos diferentes de medida: la supervisión percibida por los adolescentes, recogida mediante dos preguntas de elaboración propia referidas al grado de control/limitación del uso de Internet y móvil y a la existencia de consejo parental, y codificadas de 0 a 3 según la frecuencia (“Nada” [0], “Poco”, “Bastante”, “Mucho” [3]); y medidas más directas sobre el

uso real que los sujetos hacen de las TICs, referidas a la frecuencia de llevar el móvil a clase y de emplear Internet o el móvil a partir de las 12 de la noche (“Nunca o Casi nunca” [0], “Alguna vez al mes”, “Alguna vez a la semana”, “Todos o casi todos los días” [3]). Para completar este bloque se incluyó una última pregunta referida a la frecuencia de discusiones paterno-filiales, codificada del mismo modo que la anterior.

En cuarto lugar, fue integrada una herramienta de *screening* del uso problemático de Internet (Escala de Uso Problemático de Internet en adolescentes [EUPI-a]) (Rial, Gómez, Isorna, Araujo y Varela, 2015). Esta escala la conforman 11 ítems tipo Likert de 5 opciones de respuesta (“Nunca” [0], “Casi nunca”, “A veces”, “A menudo”, “Muy a menudo” [4]), que recogen en un rango teórico de 0 a 44 la frecuencia de una serie de eventos relacionados con el uso problemático de Internet (Anexo 3). El punto de corte establecido para la detección del uso problemático se sitúa en 16 puntos, clasificando a aquellos con puntuación igual o superior como “usuarios problemáticos”. El alfa de Cronbach en este estudio fue de $\alpha = 0,90$.

Finalmente, como datos sociodemográficos se registraron el sexo, la edad y el curso académico de los participantes.

4. Análisis de datos

En primer lugar, se llevó a cabo una depuración sistemática de la base de datos, para atender a las incoherencias y valores perdidos que en ella se encontraban. A la hora de analizar descriptivamente los datos, para las variables cualitativas se emplearon frecuencias absolutas y porcentajes, mientras que para las continuas se empleó la media y las desviaciones estándar. Las diferencias entre grupos según los diferentes criterios (Sexo, Grupo de Edad, conducta de uso de videojuegos, etc.) se analizaron mediante tabulaciones bivariadas y la comparabilidad de los porcentajes mediante la aplicación de la prueba de contraste χ^2 de Pearson. Se emplearon coeficientes de contingencia (CC) para calcular el tamaño del efecto, es decir, la intensidad de la relación de los contrastes χ^2 . La fiabilidad de los instrumentos utilizados se analizó mediante el alfa de Cronbach. Para el análisis estadístico de los datos se utilizó el programa IBM SPSS Statistics 24 (IBM Corp. Released, 2016).

Resultados

1. Hábitos de uso de videojuegos

En primer lugar, se ha obtenido información sobre el patrón del uso de videojuegos en la población objeto de estudio, dividiéndolo en tres áreas: Frecuencia de uso, Intensidad de uso y Ajuste al sistema PEGI de clasificación por edades.

Del total de la muestra, el 67,5% refiere jugar al menos mensualmente a videojuegos. El 52,5% manifiesta jugar semanalmente, mientras que el 19,3% refiere hacerlo diariamente. Además, la Tabla 1 ilustra que el 41,8% de los encuestados se conecta semanalmente a videojuegos *online*, lo que supone el 80,2% de los que juegan semanalmente a videojuegos. Son relativamente pocos los que refieren jugar solamente *offline* (el 10,3%).

Tabla 1
Patrón de uso de videojuegos

	%
Frecuencia	
Juegan semanalmente	52,5%
Juegan <i>online</i> semanalmente	41,8%
Intensidad	
Juegan ≤ 5 horas/semana	64,7%
Juegan 6 a 14 horas/semana	25,2%
Juegan ≥ 15 horas/semana	10,1%
Ajuste al sistema PEGI^a	60,5%

^aEmplean videojuegos de contenido recomendado para su edad.

En cuanto a la cantidad de horas dedicadas a jugar a videojuegos, los resultados muestran una media de 5,97 horas semanales ($DE= 9,15$). En concreto, un 64,7% de los adolescentes juega 5 horas o menos a la semana, mientras que el 10,1% presentan un uso más

“intensivo”, pues juegan 15 horas o más a la semana. El porcentaje de adolescentes con patrón de uso intensivo asciende al 15,5% entre quienes juegan semanalmente a videojuegos de manera habitual, mientras que la tasa de uso menor a 5 horas semanales desciende al 49,2%. Esto ilustra que quienes juegan con frecuencia a videojuegos presentan patrones significativamente más intensivos de uso que el resto ($\chi^2= 181,22$; $p<0,001$; $CC= 0,396$).

Se ha podido obtener, además, el porcentaje de las/os jóvenes que juegan a videojuegos de contenido inadecuado según la clasificación por edades PEGI (e.g. un joven de 11 años que juegue a *Call of Duty*, recomendado a partir de los 18). Así, se encuentra que el 39,5% de los adolescentes juegan a videojuegos no recomendados para su edad (Tabla 1), porcentaje que aumenta al 60,3% entre aquellos que juegan semanalmente.

De forma más concreta, con el fin de averiguar qué videojuegos son los más populares entre los adolescentes, se ha preguntado a cuál o cuáles juegan habitualmente (Figura 1). Así, el videojuego más popular sería el *Fortnite*, al que afirman jugar el 42,4% de la muestra total; seguido del grupo de juegos para *smartphone* *Clash Royale/Clash of Clans/Brawl Stars* (38,1%), del *FIFA* (30,1%) y del *Grand Theft Auto/Red Dead Redemption* (21,6%).

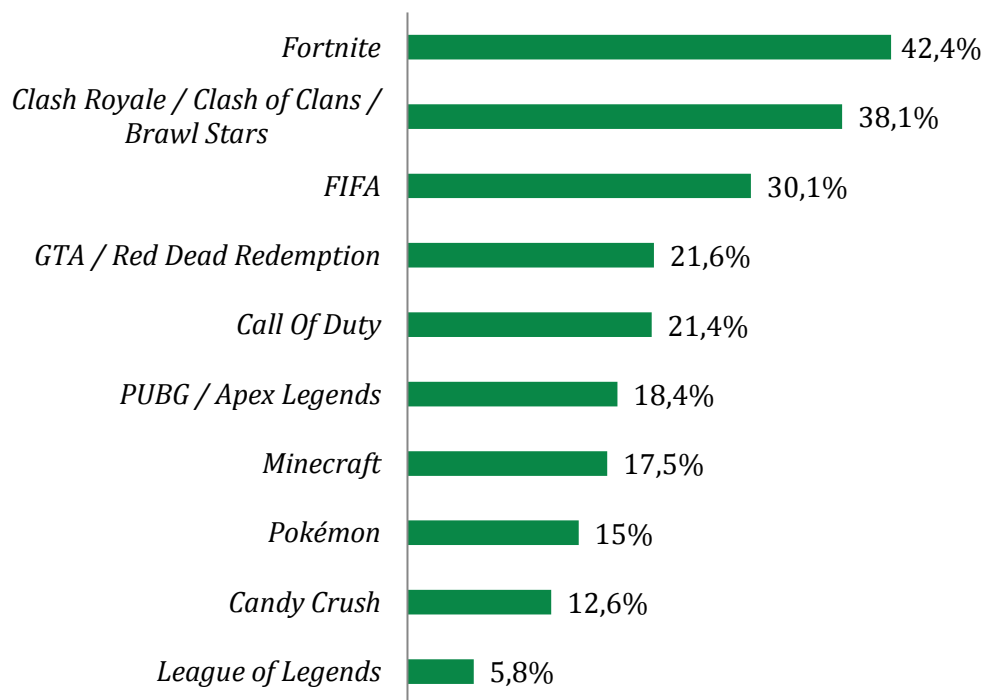


Figura 1. Videojuegos más populares (% de jugadores sobre el total de la muestra)

2. Perfil sociodemográfico

Para obtener un punto de vista sociodemográfico se ha analizado el patrón de uso de videojuegos en función de variables como el Sexo y el Grupo de Edad (Tablas 2 y 3).

Tal y como se muestra en la Tabla 2, se observan diferencias por Sexo en el uso de videojuegos. Mientras que el 21,5% de las chicas juegan a videojuegos al menos semanalmente, en hombres este porcentaje asciende al 82,1%. En cuanto a las horas invertidas, las chicas refieren 2,47 horas semanales de media ($DE= 3,94$) y la mayoría (el 89,2%) juegan 5 horas o menos a la semana, invirtiendo 15 horas o más solamente el 1,6%. En contraste, los chicos juegan una media de 8,23 horas semanales ($DE= 10,38$) y el 15,8% de ellos lo hacen de manera intensiva, mientras que el 48,4% juegan 5 horas o menos por semana. Las diferencias son estadísticamente significativas ($p<0,001$), confirmando H_1 .

Tabla 2
Patrón de uso de videojuegos según Sexo

	Sexo		χ^2	CC
	Mujeres	Hombres		
Frecuencia				
Juegan semanalmente	21,5%	82,1%	447,78**	0,517
Intensidad				
Juegan ≤ 5 horas/semana	89,2%	48,4%		
Juegan 6 a 14 horas/semana	9,2%	35,9%	167,76**	0,387
Juegan ≥ 15 horas/semana	1,6%	15,8%		
Ajuste al sistema PEGI^a	84%	36,7%	283,82**	0,434

** $p<0,001$. ^aEmplean videojuegos de contenido recomendado para su edad.

Es relevante detallar las diferencias de ajuste al sistema PEGI según el Sexo. Se ven una vez más diferencias significativas entre hombres y mujeres, pues más de la mitad de los chicos (el 63,2%) refieren emplear videojuegos no recomendados para su edad, mientras que el 84% de las chicas se ajusta a contenidos adecuados según el sistema PEGI (Tabla 2).

En cuanto a los videojuegos más populares, el *Fortnite* es el más popular tanto en chicas (el 20,9% juegan a él) como en chicos (63,5%). La mayor presencia de los hombres (Figura 2) se repite en casi todos los videojuegos incluidos, a excepción del *Candy Crush* en el que hay mayor presencia de mujeres (un 18,9%, frente al 6,8% de los hombres). Todas las diferencias son estadísticamente significativas ($p < 0,001$).

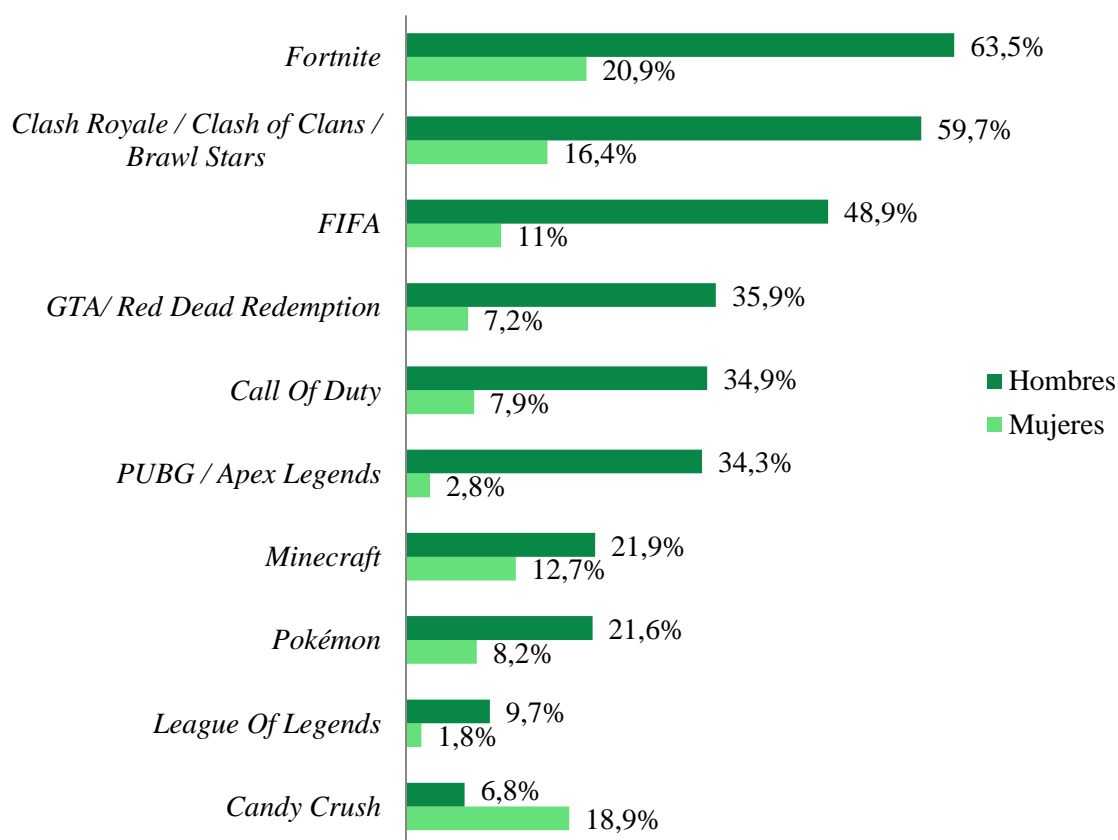


Figura 2. Videojuegos más populares según Sexo (% de jugadores sobre el total de la muestra)

A pesar de existir variaciones significativas en el porcentaje de usuarios frecuentes según la Edad, no se observa un patrón claro de aumento de uso de videojuegos (Tabla 3). Por otro lado, se produce un aumento observable y significativo en la Intensidad de uso. De este modo, la tasa de jugadores “intensivos” aumenta del 6% entre los sujetos de 10-11 años al 15,8% entre los de 16-18 años. Más concretamente, las horas dedicadas por semana a los videojuegos presentan una tendencia ascendente de 4,36 horas entre los de 10 u 11 años a 6,86 horas entre los de 16 a 18 años.

Tabla 3

Patrón de uso de videojuegos según Grupo de Edad

	Grupo de Edad				χ^2	CC
	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16 - 18		
Frecuencia						
Juegan semanalmente	50,5%	54,2%	46,5%	59,3%	9,92*	0,090
Intensidad						
Juegan ≤5 horas/semana	75,1%	63,4%	61,8%	48,4%	17,26*	0,133
Juegan 6 a 14 horas/semana	18,7%	25,6%	25,8%	30,4%		
Juegan ≥15 horas/semana	6,2%	11%	12,4%	15,8%		

* $p < 0,05$.

3. Uso Problemático de Videojuegos

Mediante la escala GASA se ha valorado la presencia del Uso Problemático de Videojuegos. Dentro de la muestra total el 12,5% daría positivos en la escala, como se observa en la Figura 3. Más concretamente, el 11,4% de las/os adolescentes podría clasificarse como usuarios problemáticos. Además, siguiendo los criterios de los autores originales, el 1,1% ($n = 14$) estarían refiriendo síntomas de una posible “Adicción a Videojuegos”.

Esta prevalencia varía si tenemos en cuenta el patrón de uso de videojuegos (Tabla 4). Así, entre aquellos que juegan de manera semanal, los usuarios problemáticos son 1 de cada 5 (20,7%), y un 2,1% mostraría síntomas de “Adicción”. Por otro lado, la Intensidad de uso presenta una clara relación con los problemas relacionados con el uso de videojuegos. Así, solo el 6% de quienes juegan 5 o menos horas a la semana cumple los criterios de Uso Problemático de Videojuegos, ascendiendo al 35,4% entre quienes juegan 15 o más horas. En cuanto a los síntomas de posible “Adicción”, el 0,5% de las/os que juegan 5 horas o menos y el 6,1% de los jugadores intensivos cumplirían los criterios de dicha categoría. Las diferencias son estadísticamente significativas ($p < 0,001$), por lo que se acepta H_2 .

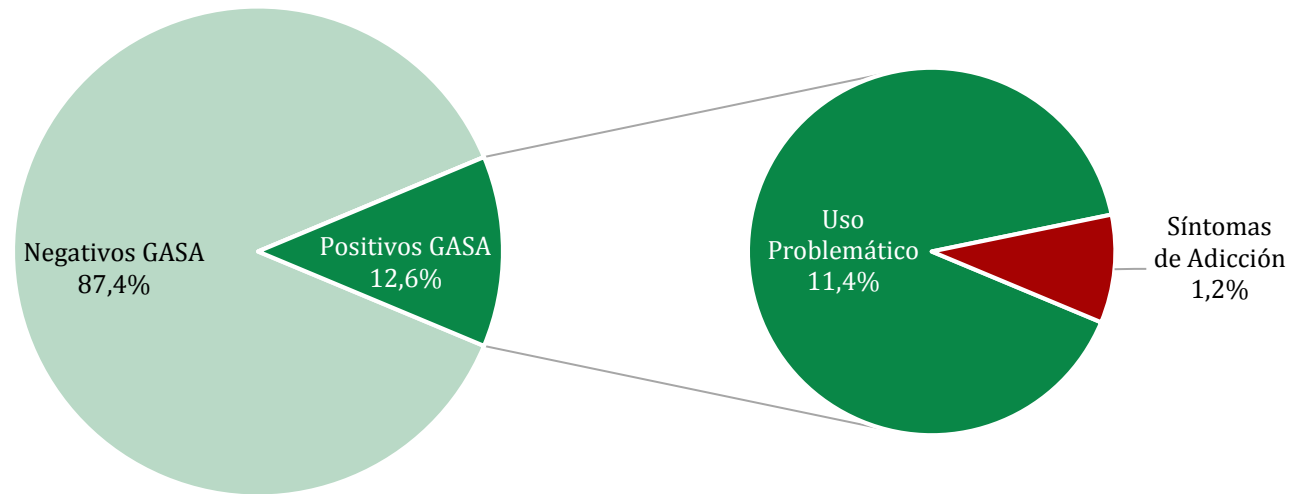


Figura 3. Resultados *Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA)*.

Tabla 4

Resultados Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) según Frecuencia, Intensidad y Ajuste al PEGI

	Frecuencia		χ^2	CC	Intensidad			χ^2	CC	Ajuste al Sistema		χ^2	CC
	(Juegan semanalmente)				(horas/semana)					PEGI ^a			
	Sí	No			≤5 h	6-14 h	≥15 h			Sí	No		
Uso Problemático	20,7%	1,2%	117,43**	0,293	6%	24,8%	35,4%	96,17**	0,317	5,9%	19,7%	55,78**	0,208
Síntomas de Adicción	2,1%	0%	12,80**	0,101	0,5%	2%	6,1%	21,92**	0,171	0,1%	2,7%	16,86**	0,116

** $p < 0,001$. ^aEmplean videojuegos de contenido recomendado para su edad.

Otra relación a explorar es la de la tasa de Uso Problemático de Videojuegos en función del empleo de juegos adecuados a la edad de las/os adolescentes, práctica que como se ha visto no está tan extendida. En este sentido la Tabla 4 muestra que la tasa de jóvenes que manifiestan un uso problemático es más de tres veces mayor entre los que incumplen el sistema PEGI que entre aquellos que respetan las edades recomendadas (19,7% frente al 5,9%), confirmando la tercera hipótesis. Por su parte, el porcentaje de sujetos que presenta posibles síntomas de “Adicción a Videojuegos” aumenta del 0,1% al 2,7% entre aquellos que emplean juegos no recomendados para su edad. Ambas relaciones son estadísticamente significativas ($p < 0,001$).

Del mismo modo que se observan diferencias según el patrón de uso de videojuegos, también existen diferencias en los resultados de la escala GASA si atendemos a factores sociodemográficos como el Sexo y el Grupo de Edad de los sujetos (Tablas 5 y 6). Así, la Tabla 5 muestra que el uso problemático de videojuegos es significativamente más prevalente en hombres (19,2%) que en mujeres (3,6%). La tasa de posible “Adicción a Videojuegos” presenta también diferencias significativas (0,2% de las mujeres frente al 2,1% de los hombres). En ambos casos el tamaño del efecto es menor a 0,3, por lo que no es posible asegurar una gran intensidad de la relación entre los contrastes χ^2 . Por otro lado, aunque se observa una mayor prevalencia de usuarios problemáticos a medida que aumenta la edad, no se encuentran diferencias significativas en las puntuaciones de GASA según esta variable (Tabla 6).

Tabla 5
Resultados GASA según Sexo

	Sexo		χ^2	CC
	Mujeres	Hombres		
Uso Problemático Videojuegos	3,6%	19,2%	73,47**	0,238
Síntomas de Adicción	0,2%	2,1%	10,31**	0,09

** $p < 0,001$.

Tabla 6
Resultados GASA según Grupo de Edad

	Grupo de Edad				χ^2
	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16 - 18	
Uso Problemático Videojuegos	9,5%	10,9%	12%	13,8%	2,49
Síntomas de Adicción	0,4%	1,7%	1,3%	1%	2,66

4. Relación entre Uso Problemático de Videojuegos y Uso Problemático de Internet

Otro de los objetivos de este trabajo, correspondiente con la cuarta hipótesis, es estudiar la posible relación entre el Uso Problemático de Videojuegos y el Uso Problemático de Internet, recogido este último mediante la escala EUPI-a.

Los resultados muestran que el patrón de uso problemático de videojuegos es un factor de pronóstico del Uso Problemático de Internet. En concreto la tasa de usuarios problemáticos de Internet casi se triplica (del 15,9% al 42,7%) entre aquellos con un Uso Problemático de Videojuegos (Tabla 7). Una mayor diferencia se encuentra entre quienes presentan síntomas de “Adicción a Videojuegos”, pues la tasa de positivos en el EUPI-a aumenta del 18,1% al 92,9%. Todos estos resultados son estadísticamente significativos, confirmando H₄. Por otra parte cabría señalar que el 19% del total de la muestra daría positivo en la escala EUPI-a, por lo que podrían considerarse usuarios problemáticos de Internet.

Tabla 7
Relación entre GASA y EUPI-a

	Uso Problemático		χ^2	CC	Síntomas de		χ^2	CC
	Videojuegos				Adicción			
	Sí	No			Sí	No		
Uso Problemático Internet	42,7%	15,9%	58,95**	0,212	92,9%	18,1%	50,30**	0,196

** $p < 0,001$.

5. El papel de los padres en relación con el Uso Problemático de Videojuegos

El último apartado se centra en la quinta hipótesis del estudio, referida al papel de los padres en la conducta de uso de videojuegos de los adolescentes. Esto abarca variables subjetivas como la percepción de los hijos del control parental y/o consejo sobre el uso de las TICs, y también aspectos más objetivables como el hecho de que los adolescentes lleven el teléfono móvil a clase o usen las TIC después de medianoche.

En la Tabla 8 se aprecia que cuando los padres controlan o limitan el uso de las TICs se observa una disminución la tasa de Uso Problemático de Videojuegos, que sin embargo no es significativa. En cambio, el hecho de que los padres aconsejen y enseñen sobre el adecuado uso de estas tecnologías sí muestra una disminución significativa de las tasas de usuarios problemáticos, disminuyendo del 15,3% cuando los padres no enseñan ni aconsejan al 7,6% cuando lo hacen “Bastante/Mucho”. En cuanto a las variables más directas de supervisión parental, llevar el teléfono móvil al centro educativo con cierta frecuencia no ha mostrado un patrón claro de relación con el Uso Problemático de Videojuegos.

Por otro lado, como se ve en la Figura 4, el empleo de Internet o móvil a partir de las 12 de la noche sí ha variado significativamente la tasa de usuarios problemáticos de videojuegos. Quienes no emplean Internet/móvil a esas horas presentan un 6,6% de Uso Problemático mientras que entre quienes lo hacen a diario la tasa se eleva a más del doble (16,7%). Por tanto, no sería posible confirmar H_5 en el presente estudio, aunque las diferencias encontradas apuntan a la necesidad de más investigaciones que arrojen luz sobre la influencia del papel de los padres en el Uso Problemático de Videojuegos.

Tabla 8

Resultados GASA según Control y Consejo Parental percibidos

	Padres controlan/limitan		χ^2	CC	Padres aconsejan/enseñan		χ^2	CC
	Nada/ Poco	Bastante/ Mucho			Nada/ Poco	Bastante/ Mucho		
Uso Problemático	12,6%	10,1%	1,92	-	15,3%	10,2%	5,78*	0,07
Síntomas de Adicción	0,9%	1,4%	0,67	-	1,7%	0,9%	1,30*	0,03

* $p < 0,05$.

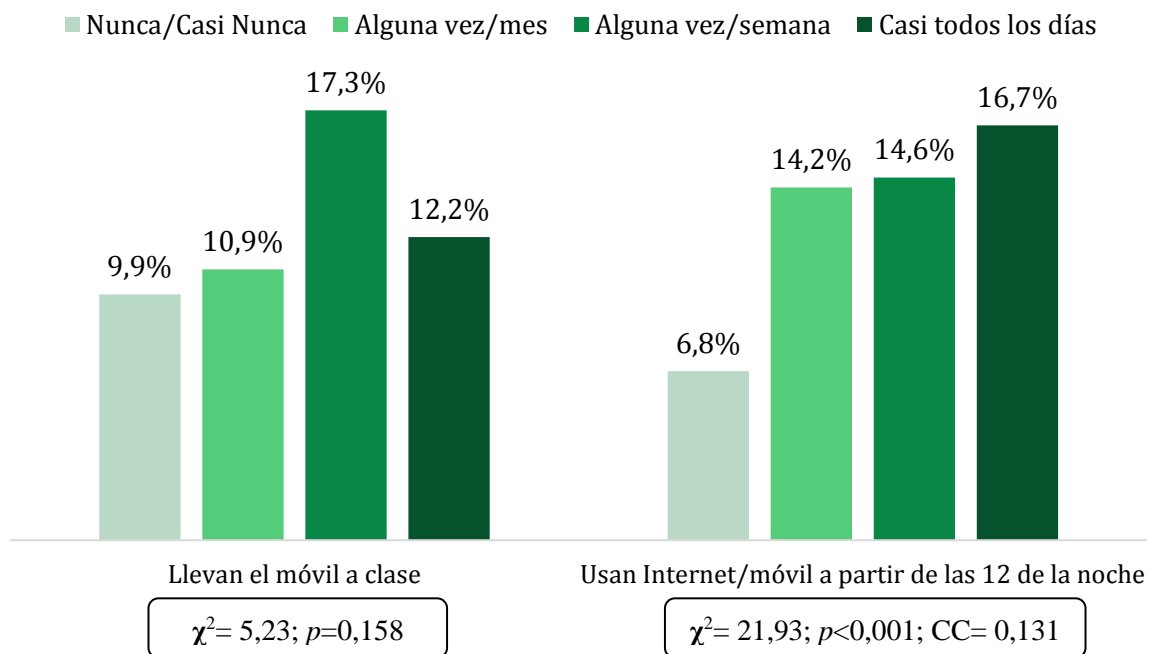


Figura 4. Porcentaje de usuarios problemáticos según uso de móvil/Internet

Para finalizar, se valoró la posible relación entre el Uso Problemático de Videojuegos y la presencia de discusiones filioparentales sobre el uso de las TICs de las/os adolescentes. Los datos muestran un aumento significativo del 32,2% al 62,2% en la tasa de discusiones entre quienes presentan un Uso Problemático de Videojuegos y los que no ($p < 0,001$). Cuando refieren síntomas de “Adicción a Videojuegos” también se encuentra un aumento en la tasa de discusiones del 35,4% al 57,1%, pero estas diferencias no son significativas.

Discusión y conclusiones

Los videojuegos se han consolidado como la primera opción de ocio audiovisual entre las/os adolescentes (AEVI, 2019), con importantes implicaciones desde el punto de vista de la salud (OMS, 2019). El objetivo de este trabajo fue proporcionar datos fiables y útiles sobre el uso de videojuegos en la población adolescente gallega. Fue además una excelente oportunidad para analizar la presencia del Uso Problemático de Videojuegos y su relación con otras variables que podrían llegar a suponer factores de pronóstico o consecuentes de este, y por tanto merecen ser tenidas en cuenta en futuras investigaciones y estrategias de prevención en esta área.

Los resultados muestran que 2 de cada 3 adolescentes juegan a videojuegos al menos mensualmente (67,5%), más de la mitad juega semanalmente (52,5%) y casi 1 de cada 5 (19,3%) lo hace diariamente, observándose una importante presencia de juego *online*. Estas cifras encajan con las aportadas por datos oficiales (AEVI, 2019). En cuanto a la intensidad de uso, 1 de cada 10 jóvenes juega a videojuegos más de 15 horas a la semana, mientras que el 64,7% los usa menos de 5 horas semanales.

Se han encontrado diferencias claras entre hombres y mujeres en el patrón de uso de videojuegos. Los chicos juegan con más frecuencia, durante más horas y emplean juegos de contenido no apropiado más que las chicas, mostrando así un patrón de riesgo más pronunciado. Esto coincide con prácticamente toda la literatura previa sobre el tema (Lloret et al., 2018; Tejeiro y Bersabé, 2002), e insta a los profesionales e investigadores a tener en cuenta estos patrones diferenciales. En cuanto a la edad, se observa que la frecuencia de juego no muestra un patrón claro de variación a medida que los adolescentes crecen, de forma similar a lo encontrado en estudios nacionales (González et al., 2017). Los más mayores sí muestran un patrón más intensivo de uso de videojuegos, dedicándoles casi tres veces más horas semanales que los de 10 u 11 años, en línea con el estudio de Lloret et al. en 2018.

La falta de consenso científico sobre la conceptualización no impide que exista abundante literatura sobre el Uso Problemático de Videojuegos (Carbonell, 2014; Kuss y

Griffiths, 2012), avalada por la inclusión del Trastorno por Uso de Videojuegos como condición clínica en la CIE-11 (OMS, 2019). Para explorar su presencia en la muestra se empleó la escala GASA (Lloret et al., 2018). Esta herramienta ha servido para comprobar que el 12,6% de los adolescentes de la muestra presentan un patrón de riesgo de uso de videojuegos. En concreto el 11,4% cumplen los criterios de Uso Problemático de Videojuegos, lo cual es bastante superior al 3,7% encontrado en Alemania por Festl, Scharkow y Quandt en 2012 y al 6,4% apuntado en España por Chamarro et al. en 2014, pero es similar al 10,7% encontrado en jóvenes alicantinos por García-Oliva et al. en 2017. Siguiendo a los autores originales de la escala GASA se ha explorado también la tasa de aquellos que podrían presentar síntomas de “Adicción a Videojuegos” (Lemmens et al., 2009). Se ha encontrado que el 1,2% de la muestra cumple los criterios, porcentaje superior al 0,2% (Festl et al., 2012) o 0,6% (Mentzoni et al., 2011) encontrado en adolescentes europeos, pero que se corresponde a los datos que apuntan otras investigaciones nacionales e internacionales (Kuss y Griffiths, 2012; Lloret et al., 2018). Se observa por tanto un aumento de la tasa de Uso Problemático de Videojuegos en adolescentes a lo largo de la última década, lo cual podría estar relacionado con el aumento exponencial de la industria del videojuego (AEVI, 2019) que cada vez invierte más recursos en atraer y mantener a usuarios, y con el auge de mecanismos internos y modelos de negocio como las microtransacciones y los *free-to-play*, *pay-to-win* que pueden suponer un riesgo añadido de futuros problemas con los juegos de azar (Carbonell et al., 2016).

Adicionalmente este estudio ha permitido explorar una serie de variables que podrían estar relacionadas con el Uso Problemático de Videojuegos. Especialmente se observa un porcentaje significativamente mayor entre quienes juegan de manera intensiva (entendido como 15 o más horas a la semana), multiplicándose por 6 la tasa de Uso Problemático y aumentando del 0,5% al 6,1% la de adolescentes con síntomas de una posible “Adicción a Videojuegos”. Esto evidencia que, pese a que algunos autores no consideran el número de horas de juego como indicador del Uso Problemático (Griffiths, 2010), sí es un factor de riesgo relacionado con el mismo y debe tenerse en cuenta en áreas como la prevención y la intervención, como apuntan trabajos nacionales e internacionales (García-Oliva et al., 2017; Kuss y Griffiths, 2012; Rial, Golpe et al., 2015).

Se encuentran también diferencias por sexo en la tasa de usuarios problemáticos, mostrando los hombres una tasa 5 veces más elevada; también son 10 veces más los chicos que

presentan síntomas de “Adicción”, una vez más en sintonía con la literatura previa sobre el tema (Kuss y Griffiths, 2012; Lloret et al., 2018). En cuanto a la edad, no se encontraron diferencias significativas en las puntuaciones de Uso Problemático de Videojuegos, aunque estudios recientes apuntan a una posible relación inversa (García-Oliva et al., 2017).

Uno de los resultados más llamativos es que la tasa de Uso Problemático de Videojuegos se triplica en aquellas/os que emplean juegos de contenido no recomendado para su edad, y el porcentaje que muestra síntomas de “Adicción a Videojuegos” aumenta del 0,1% al 2,7%. Esto refuerza hallazgos como los de Lloret et al. (2013) y Anderson et al. (2010), que enfatizan la importancia que el tipo de contenido de los videojuegos puede tener en el uso que los jóvenes hacen de ellos, así como en las conductas que desarrollarán en el día a día y los valores que aprenderán de dichos juegos. Por tanto, el ajuste al sistema PEGI podría entenderse como un factor de protección frente a la aparición de problemas de uso de videojuegos, lo que refuerza su valor e importancia para minimizar riesgos entre los menores de edad.

Otro de los aportes del estudio fue constatar que el Uso Problemático de Videojuegos está relacionado con el Uso Problemático de Internet, triplicándose la tasa de este último entre los usuarios problemáticos de videojuegos. Siendo ambas actividades extremadamente populares entre los adolescentes y estando relacionadas mediante los videojuegos *online*, no es sorprendente que sus usos problemáticos puedan estar conectados. Estos resultados van en la misma dirección que investigaciones previas (Gunuc, 2015), que relacionan las dos “Adicciones Tecnológicas” y apuntan a la necesidad de tener en cuenta ambas a la hora de realizar actividades de prevención en el ámbito de las TICs. Sin embargo, el enfoque no debe ser la prohibición de estas actividades puesto que, a diferencia de otras conductas problemáticas como las apuestas, el uso de videojuegos puede tener numerosos beneficios (Castejón et al., 2015; Nuyens et al., 2019; Kim et al., 2015; Yeh, 2015), así como el Internet puede ser usado para multitud de tareas como la consulta de datos y noticias.

El papel de los padres ha demostrado ser relevante en la presencia del Uso Problemático de Videojuegos, no solo porque pueden controlar el tipo de contenido al que acceden sus hijas/os mediante la elección de juegos adecuados según PEGI, sino por la propia supervisión del uso de las TICs. Así, este estudio muestra que la tasa de usuarios problemáticos disminuye a la mitad cuando los padres aconsejan y enseñan sobre el uso adecuado de las TICs, en línea

con estudios nacionales como el de Gómez et al. (2017). El control y establecimiento de límites del uso de TICs no muestra una relación clara con el Uso Problemático de Videojuegos, al contrario que en el estudio de Lloret et al. (2013). Por otro lado, en aquellos que no se conectan a Internet o al móvil habitualmente a partir de medianoche se ve un descenso significativo de la tasa de Uso Problemático. Adicionalmente se ha comprobado que las discusiones filiparentales aumentan del 32,2% al 62,2% entre los usuarios problemáticos, lo que apunta a que este problema no solo se relaciona con deterioro emocional y/o cognitivo (Gonzálvez et al., 2017), sino que tiene implicaciones a nivel social y de convivencia en el hogar. En conclusión, estos hallazgos señalan el importante papel de los padres a la hora de minimizar la probabilidad de que sus hijas/os desarrollen problemas relacionados con el uso de videojuegos.

Por último, conviene señalar que este estudio presenta una serie de limitaciones. En primer lugar, se encuentran las propias de los estudios transversales, precisando de estudios longitudinales para resolver preguntas concernientes a la causalidad del Uso Problemático de Videojuegos, así como a patrones de estabilidad de este. La muestra proviene de un solo ayuntamiento de Galicia, lo cual puede limitar la validez externa de los resultados, pudiendo no ser generalizables al conjunto de España o a otros países. En tercer lugar, los datos autoinformados tienen la posibilidad de sufrir sesgos de deseabilidad social o errores de recuperación, por lo que se ha buscado disminuir este riesgo mediante cuestionarios confidenciales y anónimos. Además, vista su importancia, es recomendable recoger en futuras investigaciones el punto de vista de los padres sobre la percepción del uso de videojuegos que realizan sus hijas/os. Se destaca así la necesidad de seguir aportando datos sobre este tema tan complejo, pudiendo servir este estudio de base para que futuras investigaciones elaboren modelos explicativos que arrojen luz sobre la naturaleza de este fenómeno.

Pese a las limitaciones señaladas, el estudio pretende aportar información útil en la comprensión del uso de videojuegos en adolescentes gallegos y sirve de aval para la promoción de futuras investigaciones y estrategias de prevención e intervención, que adopten un enfoque integral y tengan en cuenta el entorno familiar y el papel de los padres y no solo la conducta de uso de videojuegos. Esta primera aproximación empírica permitirá “subir de nivel” la actuación preventiva, actualizándola a los hábitos y estilos de vida de los adolescentes, empleando herramientas de las que ya se dispone como la supervisión parental y comprendiendo mejor un fenómeno con un impacto social y clínico cada vez mayor.

Referencias bibliográficas

- Asociación Española de Videojuegos [AEVI]. (2019). *Anuario de la industria del videojuego en 2018*. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>
- American Psychiatric Association [APA]. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, DSM-5*. Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... y Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151-173. doi: 10.1037/a0018251
- Bean, A. M., Nielsen, R. K., Van Rooij, A. J., y Ferguson, C. J. (2017). Video game addiction: The push to pathologize video games. *Professional Psychology: Research and Practice*, 48(5), 378-390. doi: 10.1037/pro0000150
- Beck, V. S., Boys, S., Rose, C., y Beck, E. (2012). Violence against women in video games: A prequel or sequel to rape myth acceptance?. *Journal of interpersonal violence*, 27(15), 3016-3031. doi: 10.1177/0886260512441078
- Becoña, E. (2006). *Adicción a nuevas tecnologías*. Vigo: Nova Galicia Edicións.
- Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wölfling, K., y Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 71, 252-266. doi: 10.1016/j.neubiorev.2016.08.033

- Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., y Quandt, T. (2015). Sexist games = sexist gamers? A longitudinal study on the relationship between video game use and sexist attitudes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(4), 197-202. doi: 10.1089/cyber.2014.0492
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. doi: 10.20882/adicciones.26.2
- Carbonell, X., Guardiola, E., Beranuy, M., y Belles, A. (2009). A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games, and cell phone addiction. *Journal of the Medical Library Association*, 97(2), 102. doi: 10.3163/1536-5050.97.2.006
- Carbonell, X., Torres-Rodríguez, A., y Fuster, H. (2016). El potencial adictivo de los videojuegos. En E. Echeburúa (Ed.), *Abuso de internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar online?* (pp. 83-104). Madrid: Ediciones Pirámide. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5616894>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz-Mirailles, R., Ortega-González, R., López-Morrón, M. R., ... y Torán-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311. doi: 10.20882/adicciones.26.4
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales De Psicología*, 27(2), 418-426. Recuperado de: <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., y Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686. doi:10.1016/j.compedu.2012.03.004
- Echeburúa, E. (2016). *Abuso de internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar online?* Madrid: Ediciones Pirámide.

- Festl, R., Scharnow, M., y Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599. doi: 10.1111/add.12016
- Garaigordobil, M. (1995). *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bilbao: Descleé De Brouwer.
- García-Oliva, C., Piqueras, J. A., y Marzo, J. C. (2017). Uso problemático de Internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Salud y Drogas*, 17(2), 189-199. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/839/83952052018/>
- Gómez, P., Harris, S. K., Barreiro, C., Isorna, M., y Rial, A. (2017). Profiles of Internet use and parental involvement, and rates of online risk and problematic Internet use among Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 75, 826-833. doi: 10.1016/j.chb.2017.06.027
- González, M. T., Espada, J. P., y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. doi: 10.20882/adicciones.745
- Griffiths, M. D. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.
- Griffiths, M. D. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. doi: 10.1080/14659890500114359
- Griffiths, M. D. (2008). Videogame addiction: Further thoughts and observations. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 182-185. doi: 10.1007/s11469-007-9128-y
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125. doi: 10.1007/s11469-009-9229-x
- Griffiths, M. D., y Nuyens, F. (2017). An overview of structural characteristics in problematic video game playing. *Current addiction reports*, 4(3), 272-283. doi: 10.1007/s40429-017-0162-y

- Griffiths, M. D., y Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the Internet: A review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 59-75. Recuperado de: <http://usir.salford.ac.uk/id/eprint/18183/>
- Gunuc, S. (2015). Relationships and associations between video game and Internet addictions: Is tolerance a symptom seen in all conditions. *Computers in Human Behavior*, 49, 517-525. doi: 10.1016/j.chb.2015.03.063
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- IBM Corp. Released (2016). *IBM SPSS Statistics for Windows, Version 24.0*. [Programa de ordenador]. Armonk, NY: IBM Corp.
- Instituto Nacional de Estadística [INE]. (2018). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares*. Madrid: Instituto Nacional de Estadística. Recuperado de: https://www.ine.es/prensa/tich_2018.pdf
- Kim, Y. H., Kang, D. W., Kim, D., Kim, H. J., Sasaki, Y., y Watanabe, T. (2015). Real-time strategy video game experience and visual perceptual learning. *Journal of Neuroscience*, 35(29), 10485-10492. doi: 10.1523/jneurosci.3340-14.2015
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Kaptsis, D., y Zwaans, T. (2014). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior*, 31, 305-313. doi: 10.1016/j.chb.2013.10.048
- Kirriemuir, J., y Mcfarlane, A. (2004). *Report 8: Literature Review in Games and Learning*. Graduate School of Education, University of Bristol: Futurelab. Recuperado de: <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190453>
- Kuss, D. J., y Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3-22. doi: 10.1556/jba.1.2012.1.1
- Labrador, F. J., Villadangos, S. M., Crespo, M., y Becoña, E. (2013). Diseño y validación del cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT). *Anales de Psicología*, 29(3). doi:10.6018/analesps.29.3.159291

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., y Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., y Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152. doi: 10.1016/j.chb.2010.07.015
- Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre de 2018, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 6 de diciembre de 2018, núm 294, pp. 119788-119857.
- Lloret, D., Cabrera, V., y Sanz, Y. (2013). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 3(3), 237-248. doi: 10.1989/ejihpe.v3i3.46
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. C., y Tirado, S. (2018). Validación española de la escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350-358. doi: 10.1016/j.aprim.2017.03.015
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverø, K. J. M., Hetland, J., y Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*. 14(10), 591-596. doi: 10.1089/cyber.2010.0260
- Nuyens, F. M., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O., y Griffiths, M. D. (2019). The empirical analysis of non-problematic video gaming and cognitive skills: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(2), 389-414. doi: 10.1007/s11469-018-9946-0
- Observatorio Español de las Drogas y Adicciones [OEDA]. (2019). *Informe sobre adicciones comportamentales*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. Recuperado de: <http://www.pnsd.mscbs.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/home.htm>

- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2019). *International Classification of Diseases 11th Revision for Mortality and Morbidity Statistics [ICD-11 MMS]*. Recuperado de: <https://icd.who.int/browse11/l-m/es>
- Pan European Game Information [PEGI]. (2015). *PEGI Annual Report*. Recuperado de: <http://www.pegi.info>
- Petry, N. M., y O'Brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5. *Addiction*, 108(7), 1186-1187. doi:10.1111/add.12162
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21. doi: 10.1145/950566.950596
- Rial, A., Golpe, S., Gómez, P., y Barreiro, C. (2015). Variables asociadas al uso problemático de internet en adolescentes. *Salud y drogas*, 15(1), 25-38. doi: 10.21134/haaj.v15i1.223
- Rial, A., Golpe, S., Isorna, M., Braña, T., y Gómez, P. (2018). Minors and problematic Internet use: Evidence for better prevention. *Computers in Human Behavior*, 87, 140-145. doi: 10.1016/j.chb.2018.05.030
- Rial, A., Gómez, P., Isorna, M., Araujo, M. y Varela, J. (2015). EUPI-a: Escala de Uso Problemático de Internet en adolescentes. Desarrollo y validación psicométrica. *Adicciones*, 27(1), 47-63. doi: 10.20882/adicciones.193
- Tejeiro, R. A., y Bersabé, R. M. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606. doi: 10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., y Gómez, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 235-250. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11441/58204>
- Yeh, C. S. H. (2015). Exploring the effects of videogame play on creativity performance and emotional responses. *Computers in Human Behavior*, 53, 396-407. doi: 10.1016/j.chb.2015.07.024

Índice de Figuras

Figura 1.....	16
Figura 2.....	18
Figura 3.....	20
Figura 4.....	24

Índice de Tablas

Tabla 1.....	15
Tabla 2.....	17
Tabla 3.....	19
Tabla 4.....	20
Tabla 5.....	21
Tabla 6.....	22
Tabla 7.....	22
Tabla 8.....	24

Anexos

Anexo 1. Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA)

EN CASO DE QUE JUEGUES A CUALQUIER TIPO DE VIDEOJUEGOS AL MENOS UNA VEZ AL MES, SEÑALA SI EN LOS ÚLTIMOS SEIS MESES...

	Nunca	Casi Nunca	A veces	A menudo	Muy a menudo
S2. ¿A lo largo del día piensas en jugar a videojuegos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S3. ¿Últimamente dedicas cada vez más tiempo a los videojuegos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S4. ¿Juegas para olvidarte de la vida real, de los problemas del día a día?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S5. ¿Te han dicho que dediques menos tiempo a los videojuegos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S6. ¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar a videojuegos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S7. ¿Has discutido con alguien (amigos, familia,...) por el tiempo que dedicas a los videojuegos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
S8. ¿Has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes...) por jugar a videojuegos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anexo 2. Preguntas sobre el papel de los padres respecto al uso de las TICs

P1c. ¿Con qué frecuencia llevas el móvil a clase?				
Nunca o casi nunca	<input type="checkbox"/>	Alguna vez al mes	<input type="checkbox"/>	Alguna vez a la semana
			<input type="checkbox"/>	Todos o casi todos los días
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P4. ¿Sueles conectarte a Internet o utilizar tu teléfono móvil o Tablet a partir de las 12 de la noche?				
Nunca o casi nunca	<input type="checkbox"/>	Alguna vez al mes	<input type="checkbox"/>	Alguna vez a la semana
			<input type="checkbox"/>	Todos o casi todos los días
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P5. ¿Tus padres te controlan o limitan el uso que haces de Internet o del móvil?				
Nada	<input type="checkbox"/>	Poco	<input type="checkbox"/>	Bastante
			<input type="checkbox"/>	Mucho
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P6. ¿Tus padres se preocupan por enseñarte o aconsejarte sobre el uso responsable de Internet y las redes sociales?				
Nada	<input type="checkbox"/>	Poco	<input type="checkbox"/>	Bastante
			<input type="checkbox"/>	Mucho
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P7. ¿Tus padres suelen utilizar el móvil para enviar whatsapps o utilizar las redes sociales a la hora de comer o cenar?				
P8. ¿Sueles tener discusiones con tus padres por el uso de Internet o del móvil?				
Nunca o casi nunca	<input type="checkbox"/>	Alguna vez al mes	<input type="checkbox"/>	Alguna vez a la semana
			<input type="checkbox"/>	Todos o casi todos los días
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anexo 3. Escala de Uso Problemático de Internet para adolescentes (EUPI-a)

Y ya para terminar... ¿CON QUÉ FRECUENCIA TE SUELE OCURRIR QUE...?

	Nunca	Casi Nunca	A veces	A menudo	Muy a menudo
T1. Cuando te conectas sientes que el tiempo vuela y pasan las horas sin darte cuenta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T2. Has intentado controlar o reducir el uso que haces de Internet pero no fuiste capaz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T3. En alguna ocasión has llegado a descuidar algunas tareas escolares o a rendir menos en exámenes por conectarte a Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T4. Necesitas pasar cada vez más tiempo conectado a Internet para sentirte a gusto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T5. A veces te irritas o te pones de mal humor por no poder conectarte a Internet o tener que desconectarte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T6. Has mentido a tu familia sobre el tiempo que pasas conectado a Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T7. Has dejado de hacer cosas que antes te interesaban (hobbies, deportes, etc.) para poder conectarte a Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T8. Te has conectado a Internet a pesar de que sabías que podría traerte problemas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T9. Te llegó a molestar mucho pasar horas sin conectarte a Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T10. Has llegado a tener la sensación de que si no te conectabas podías estar perdiendo algo realmente importante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
T11. Has llegado a hacer o a decir cosas por Internet que no harías o dirías en persona	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>